

## **Videojuegos y Redes Sociales en el Instituto.**

**Programa de televisión. Fecha de emisión:** 13-01-2012

**Duración:** 18' 27''

Internet ha favorecido la expansión del ocio casero sin moverse del hogar. El videojuego, en concreto, está viviendo su momento álgido. Nació hace unos 50 años pero gracias al desarrollo tecnológico ahora se caracteriza por un alto potencial informático, por la calidad gráfica y por unos contenidos dignos del séptimo arte. Aprovechando el arraigo que tienen en los hogares con presencia de los más jóvenes, el Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas ha desarrollado un estudio sobre los videojuegos como herramienta de trabajo en las aulas. En tres colegios de la Comunidad de Madrid han introducido videoconsolas y los resultados han sido sorprendentes para alumnos, profesores e investigadores.

### **Intervienen:**

Laura Méndez, Coordinadora del estudio y profesora de psicología de la UNED;  
Pilar Lacasa, directora del proyecto y catedrática de la Universidad de Alcalá;  
Martin Sibille, director de Publishing de EA de España y Portugal;  
Herlynda Besteiro, profesora del Colegio Internacional Santo Tomás de Aquino;  
Héctor González, profesor del Colegio Internacional Santo Tomás de Aquino;  
Álvaro Sánchez, alumno del proyecto;  
Marcos Nevado, alumno del proyecto;  
Noelia López, alumno del proyecto.

**Producción y realización:** CEMAV

---